The Last Guardian™

MANUAL DE USUARIO

ÍNDICE DE CONTENIDO

Índice de Contenido	01
Prólogo	03
Personajes	04
Enemigos	08
Controles Básicos	12
Controlar a Trico	14
Localizaciones	17
Pantallas del Juego	22
Objetos	26

The Last Guardian™

un juego de Fumito Ueda

Sumérgete en The Last Guardian, la última obra del aclamado director Fumito Ueda, reconocido por los títulos ICO o Shadow of the Colossus.

Déjate llevar por esta maravillosa historia de amistad y esperanza, donde el mayor poder reside en la amistad entre el niño y la bestia.

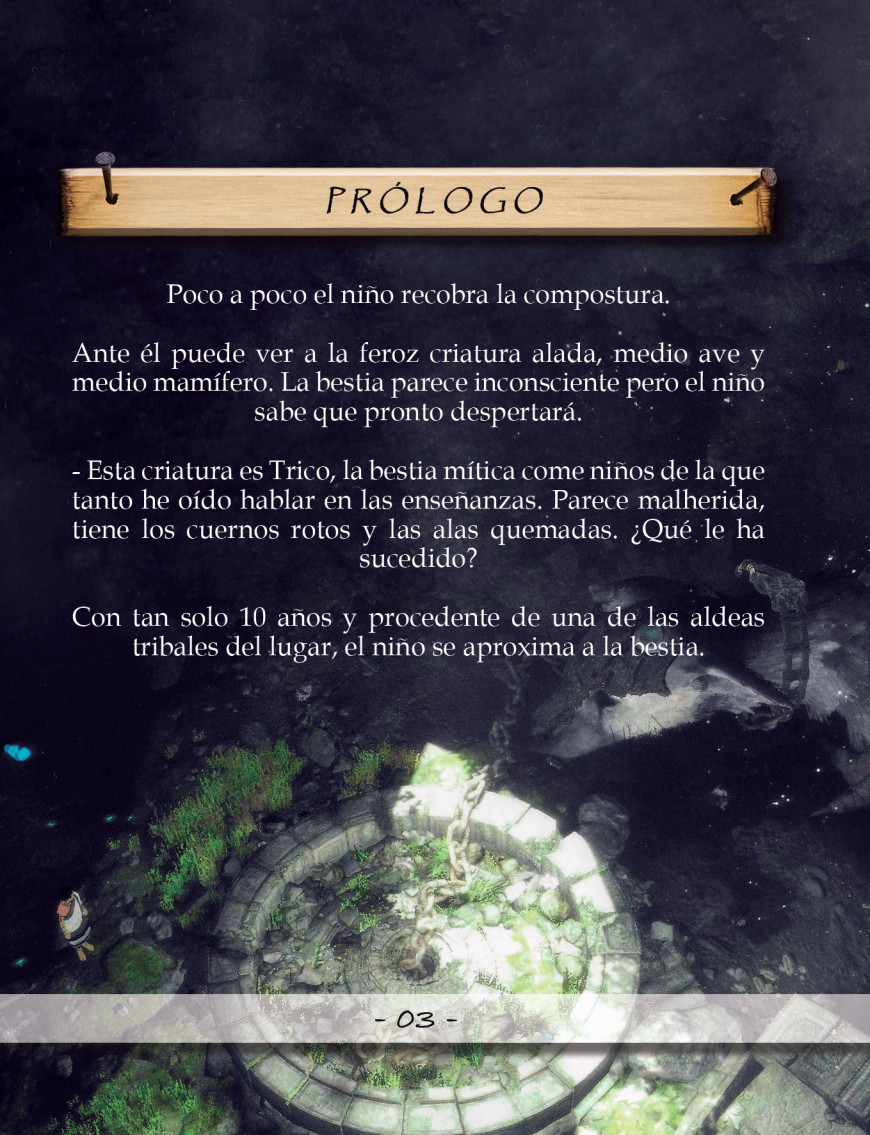
PRÓLOGO

Poco a poco el niño recobra la compostura.

Ante él puede ver a la feroz criatura alada, medio ave y medio mamífero. La bestia parece inconsciente pero el niño sabe que pronto despertará.

- Esta criatura es Trico, la bestia mítica come niños de la que tanto he oído hablar en las enseñanzas. Parece malherida, tiene los cuernos rotos y las alas quemadas. ¿Qué le ha sucedido?

Con tan solo 10 años y procedente de una de las aldeas tribales del lugar, el niño se aproxima a la bestia.



PERSONAJES

El Niño

El protagonista de nuestra historia es un niño que proviene de una de las aldeas tribales del lugar. Con aproximadamente diez años y una inteligencia superior a los de sus semejantes, pronto aprenderá que la amistad y la confianza es la mejor de las armas para salir victorioso del lugar.

Fisionomía De tez aceitunada, pelo negro y grandes ojos. El niño mide aproximadamente 1,10 metros, altura normal para su edad.

Vestimenta El niño viste con una túnica blanca y negra, bajo ella se deja ver una prenda naranja y unos pantalones negros hasta las rodillas.

Personalidad El niño es temeroso como cualquier humano, pero valiente como pocos. Su gran inteligencia, le permite solucionar cada conflicto que se cruce en su camino.

Tatuajes Los tatuajes le aparecen por primera vez tras ser expulsado del interior de Trico. Durante la aventura se irán extendiendo por todo su cuerpo.

Trico

Una bestia híbrida, medio ave y medio mamífero, con las alas quemadas y los cuernos partidos. Su gran tamaño le impide avanzar por diferentes zonas de la fortaleza, pero a su vez es su mayor ventaja contra los enemigos del lugar.

Como cualquier animal, al principio es desconfiado con los humanos, pero con el tiempo la amistad con el niño crecerá hasta volverlos inseparables.

Fisionomía En su cara podemos distinguir partes de diferentes animales como el perro, el gato y el ave. Es la viva imagen de un animal de compañía, capaz de convertirse en el mejor amigo del hombre.

La mitad delantera de su torso recuerda a un ave rapaz, con sus grandes alas y sus feroces garras delanteras. En cambio, la parte trasera del torso es parecida a la de un gato, con unas patas flexibles y una larga cola. Todo el cuerpo de un Trico está recubierto de plumas negras, pero con una pequeña tonalidad azul brillante que los hace únicos entre las aves.

ENEMIGOS

Caballeros

Se conoce que los caballeros obedecen y sirven fielmente al Maestro del Valle, pero se desconoce su origen.

Los caballeros llevan una armadura difícil de penetrar, que puede ser diferente dependiendo de la zona a proteger.

Sus ojos brillantes denotan su falta de humanidad y el gran poder que consigue hacerlos mover.

Bestias Acorazadas

A diferencia de nuestro Trico, las bestias Trico acorazadas son peligrosas. A parte de su feroz agresividad, llevan armaduras que les protegen la cabeza, cuello y la parte trasera del torso.

Maestro del Valle

El Maestro se muestra como una esfera de energía, la misma que controla a los caballeros y domina a las bestias Trico acorazadas. Su poder es tan grande que es capaz de controlarlos a kilómetros de distancia.

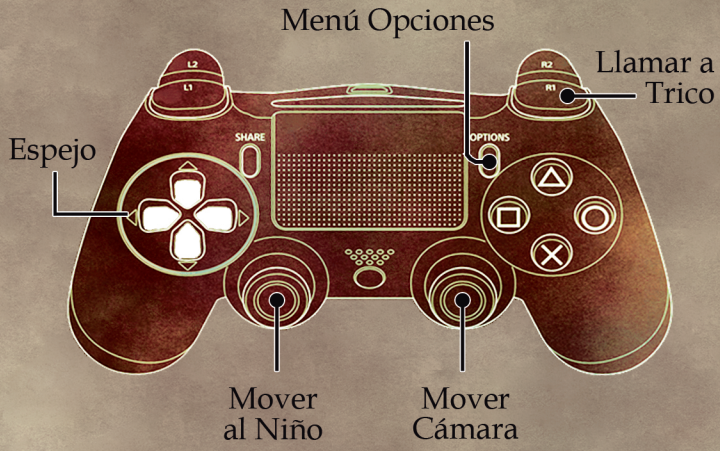
Los caballeros son los guardianes de la fortaleza y custodios de las bestias acorazadas Trico. No tienen alma y solo viven para cumplir las órdenes del Maestro del Valle.

Existen cuatro tipos de caballero, cada uno de ellos entrenado para proteger una zona concreta de la fortaleza.

¡Cuidado con las estatuas de caballeros sin cabeza!, solo esperan recuperar lo que un día perdieron.

Si durante la aventura te encuentras con un vigilante del camino, esquívalo tan rápido como pueda o... ¡huye!

CONTROLES BÁSICOS



- Saltar/Trepar
- Agachar/Dejar caer
- Agarrar/Soltar
- Empujar/Lanzar

Otros Controles

Espejo

- Apuntar con el espejo
- Reflejar la luz
- Coger/dejar el espejo

Nadar

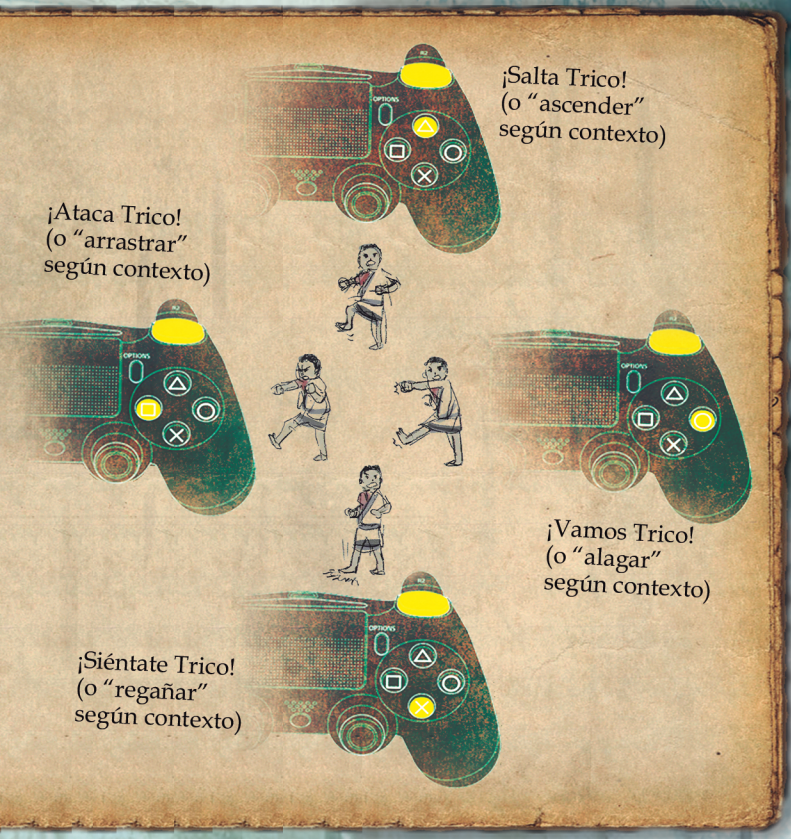
- Nadar
- Bucear
- Salir a la superficie

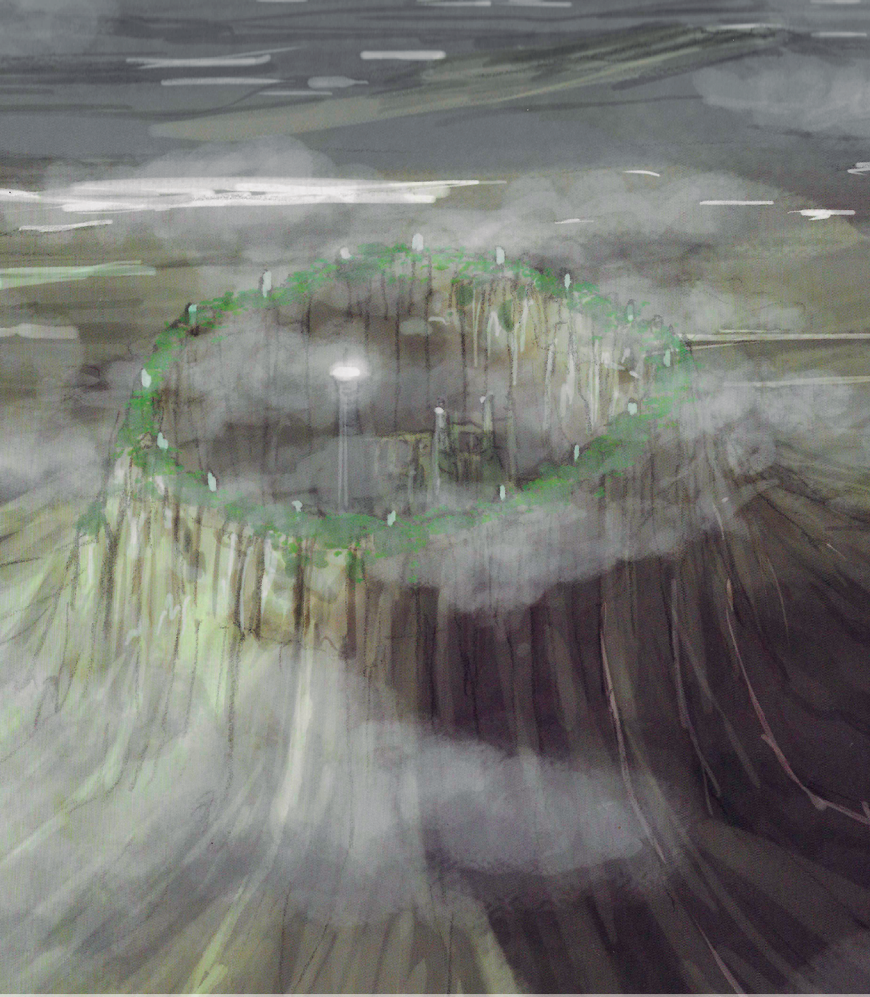
Escalar

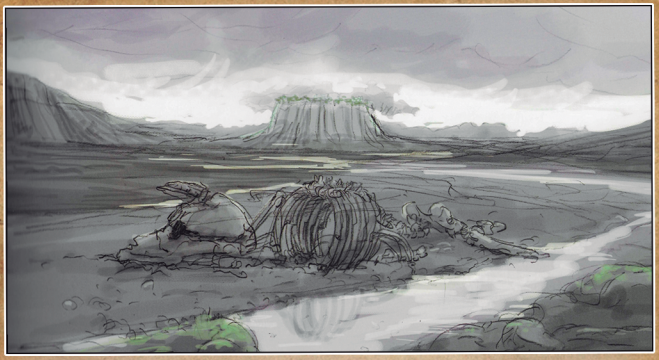
- Trepar/escalar
- Dejarse caer

CONTROLAR A TRICO

El niño aprenderá pronto que los gestos corporales son el mejor de los sistemas para comunicarse con Trico. Aunque no siempre responderá a la primera, no hay nada mejor que una buena dosis de perseverancia.


¡Salta Trico!
(o "ascender"
según contexto)
¡Ataca Trico!
(o "arrastrar"
según contexto)
¡Vamos Trico!
(o "alagar"
según contexto)
¡Siéntate Trico!
(o "regañar"
según contexto)

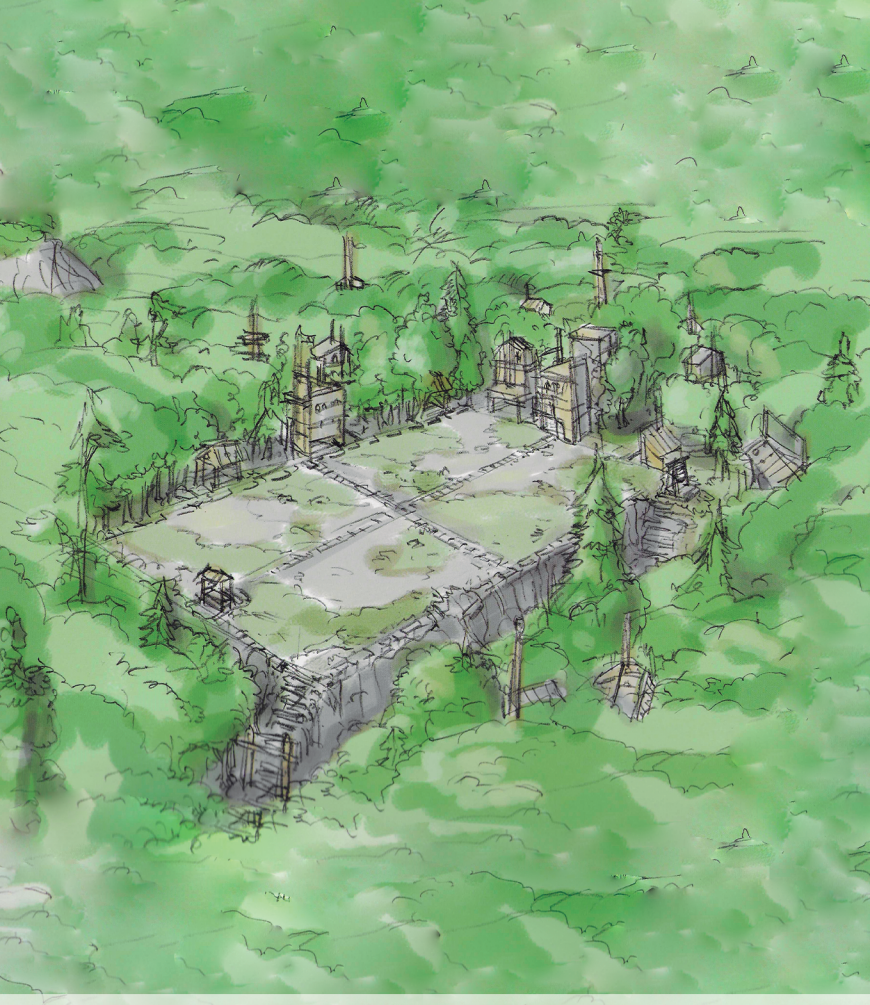




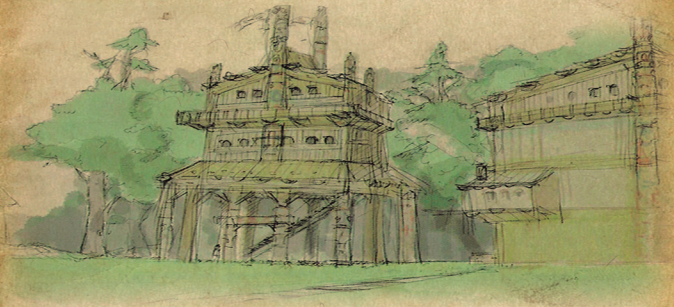
El Nido

En la llanura se encuentra una gran montaña, inaccesible para los humanos y el resto de las criaturas del lugar.

Los pueblos tribales le llaman el Nido, donde anidan las bestias Trico y donde se ocultan grandes tesoros. Lo que no imaginan los lugareños, es que dentro del Nido se encuentra una gigantesca y peligrosa fortaleza.



Aldeas Tribales



Se dice que existen decenas de aldeas tribales. Estas suelen verse amuralladas, en frondosos bosques o en cuevas ocultas que les protegen de los peligros del mundo.

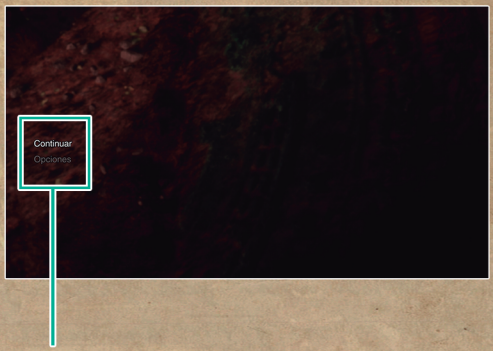
Los humanos no están preparados para afrontar las peligrosas criaturas que habitan el lugar.

26
20
25
24
22
14
16
21
23
15
13
12
17
11
9
10
8
7
5
4
2
6
3

Mapa de la fortaleza

1. Mazmorra (inicio del juego).
2. Sarcófago del escudo espejo.
3. Repisa baja de hierba.
4. Área donde Trico asoma la cabeza por dos aberturas.
5. Bosques soleados.
6. Entrada donde el niño empuja el primer amuleto.
7. Repisa angosta.
8. Sala donde se encuentra la primera antena.
9. Zona de descanso fuera de la sala de la antena.
10. El salto de Trico al jardín.
11. Piscina de agua poco profunda.
12. Almacén del recipiente de energía.
13. Entrada a la segunda piscina (segundo Trico).
14. Primera pasarela.
15. Inicio del área de plataformas colgantes.
16. Andamios.
17. Entrada a la arena.
18. Nivel superior de la arena.
19. Cascada que conduce a las piscinas profundas.
20. Salida de la mina.
21. Puente a la torre del Maestro del Valle.
22. Zona de aterrizaje tras el primer vuelo.
23. Patio cubierto de hierba.
24. Repisa de azulejos.
25. Entrada a la torre de confrontación con otro Trico.
26. Torre de confrontación con otro Trico.

Pantalla de Título



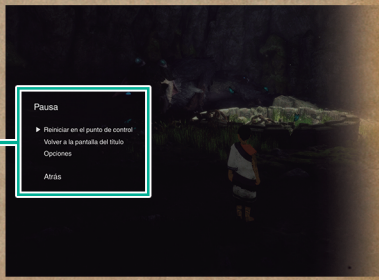
- **Nueva Partida o Continuar:** Permite iniciar una nueva partida o continuar con la partida existente.

- **Opciones:** Accede al menú de opciones para editar las configuraciones del juego.

Pantalla de Opciones

El menú de opciones permite modificar ciertos aspectos del juego como la cámara, pantalla o el sonido. También acceder al contenido del Copyright.

El menú Pausa permite reiniciar la partida des de un punto de guardado anterior, volver a la pantalla de título o acceder al menú de opciones.



Pantalla de Juego

Indicador que informa que has obtenido un logro tras completar un evento, acontecimiento especial o haber conseguido un objeto de colección.

En ciertos momentos de la aventura, se mostrará esta pequeña ayuda que indicará la acción que se debe realizar en ese punto de la partida.

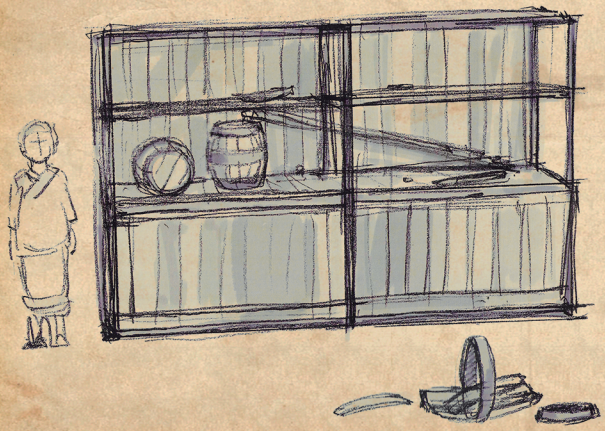
La ayuda muestra también la combinación de botones para ejecutar la tarea que se requiere.

The Last Guardian es una historia narrada. De vez en cuando, durante la aventura, el narrador irá dando pequeña información y pistas sobre el lugar en el que te encuentras.

OBJETOS DEL LUGAR

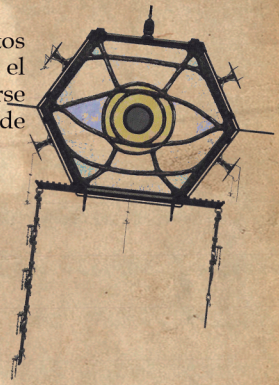
Aún se pueden encontrar barriles en buen estado por todo el Nido, lo que denota la valiosa carga que albergan.

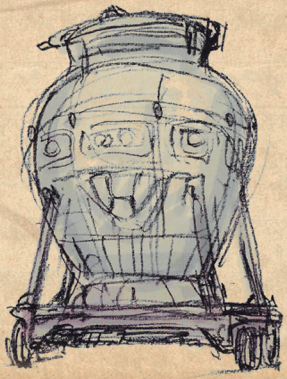
¡Atención a las reacciones de Trico!, su gran olfato es capaz de detectar los barriles más ocultos del lugar.



Unas curiosas mariposas revolotean algunas veces los barriles, ¿se verán atraídas por su contenido? ¡Atención a las mariposas!, puede que te ayuden a encontrar ciertos barriles ocultos.

Se desconoce el significado de estos amuletos ojo, solo se sabe que hasta el Trico más valiente es capaz de sublevarse ante él. Estos objetos son utilizados desde hace mucho para controlar a los Trico.



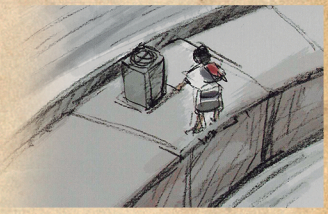


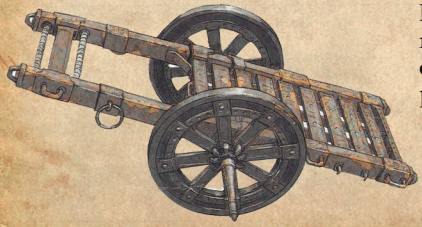
Se dice que estos contenedores albergan grandes cantidades de energía, ¿será la misma de la que se alimenta Trico?, ¿la misma que contienen ciertos barriles?

Quienes han oído hablar del Nido son conocedores de los grandes tesoros que en él se ocultan.

Los ingenieros que idearon la fortaleza sabían que deberían proteger el acceso con grandes puertas. Solo el mecanismo adecuado abrirá la puerta indicada.

¡Cuidado!, algunas puertas solo se abren con cierto artefacto que esconde un gran poder en su interior.





No siempre la mejor manera de avanzar es atravesando una puerta cerrada...

edición
REAL
BOX